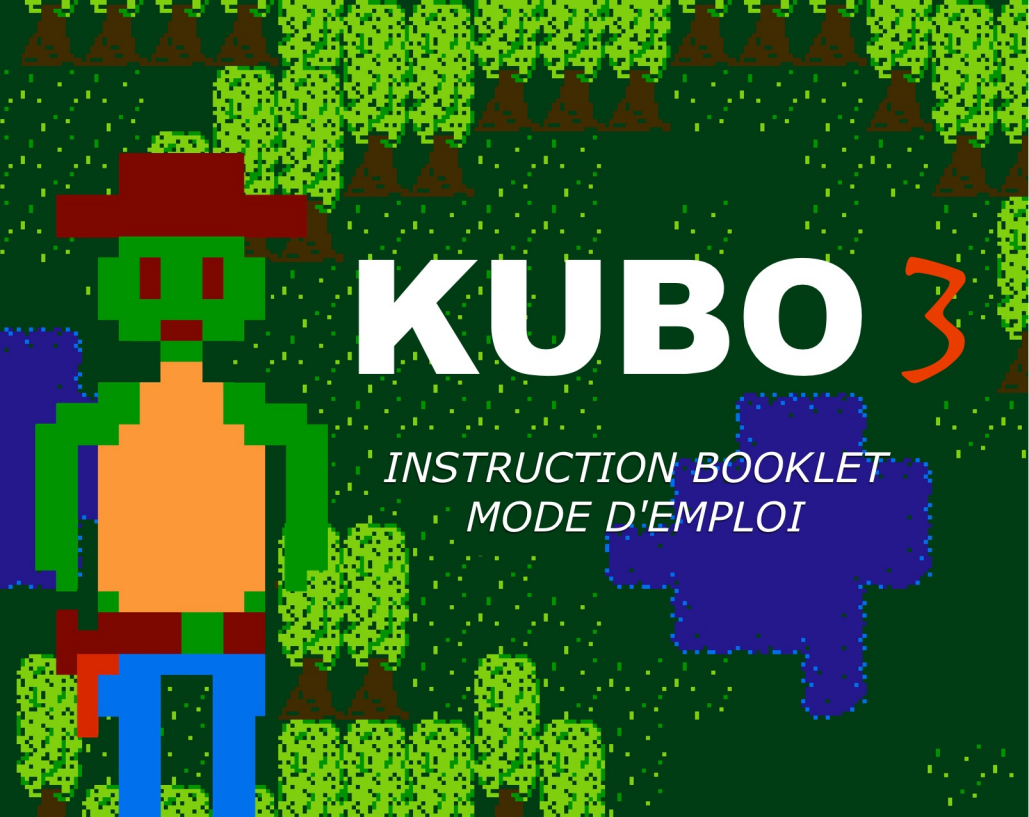

KUBO 3
INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

KUBO 3 est un jeu créé par Seiji, un enfant de 7 ans.
Toute l'histoire, les personnages, ainsi que les graphismes sont de lui.
Merci de votre intéret et pour votre soutien.

KUBO 3

SOMMAIRE

HISTOIRE 2
CONTROLES 3
ECRAN 4
OBJETS 5
PIEGES 6
ENNEMIS 7
BOSS 8
CARTE 9

ENGLISH INSTRUCTIONS 11

SJ GAMES

HISTOIRE

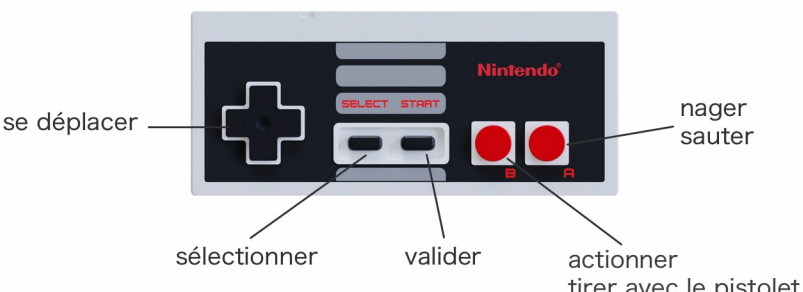
Un adolescent qui s'appelait Kubo se retrouve un jour dans une mystérieuse forêt. La jeune tortue ne savait rien de son passé mais possédait un chapeau de cowboy et un pistolet qu'il avait depuis toujours. Il se trouva nez-à-nez avec des méchants robots qui avaient volé le cristal sacré du village.

Après un combat difficile, Kubo finit par récupérer le cristal, qui se mis à trembler et envoya le jeune ado dans un desert. Un labyrinthe de sable et de monstres dangereux. Quand il finit par sortir de ce labyrinthe, il rapporta le cristal au village où il fut accueilli en héro.

C'est à ce moment, que dans un grondement assourdissant, une gigantesque carotte sort du sol...

CONTROLES

En fonction des niveaux, Kubo peut se déplacer dans deux ou quatre directions, tirer avec son arme, sauter ou nager.



ECRAN

Energie
(Kubo obtient un réceptacle de coeur supplémentaire lorsqu'il bat un boss)

Pistolet
(Kubo peut le trouver caché quelquepart sur la carte.
Les buissons peuvent être détruits à l'aide du pistolet)

Vies
(Kubo obtient une vie supplémentaire lorsqu'il bat un boss ou lorsqu'il ramasse une potion)

Cristaux
(Chaque niveau se termine par un cristal.
Kubo doit collecter les 4 cristaux pour accéder au château)

OBJETS

Les Cristaux

Chaque cristal collecté ajoute un réceptacle de coeur ainsi qu'une vie supplémentaire. Quatre cristaux sont nécessaires pour permettre l'accès au château et au boss final.

Les Coeurs

Chaque coeur collecté redonne 1 point d'énergie

Le Pistolet

Cette arme est cachée sur la carte. Une fois trouvée, Kubo aura la possiblité de tirer sur les monstres, buissons,...

La Potion

Cet objet remplit toute la barre d'énergie de Kubo et lui ajoute une vie supplémentaire

PIEGES

Les niveaux sont remplis de nombreux pièges plus ou moins mortels.

Les Pics

Ne les touchez pas, sous peine d'y perdre une vie

La Lave et Boules de Feu

Très brûlant, toucher la lave fera perdre un coeur

Les Algues

Très communs en milieu aquatique, les toucher fera perdre un coeur

ENNEMIS

Chaque niveau regorge de monstres terrifiants

La Carotte

La Taupe

Le Fantôme
(peut être tué en lui sautant dessus)

Le Zombie
(peut être tué en lui sautant dessus)

L'Huitre

Le Requin

Le Démon
(peut être tué en lui sautant dessus)

L'Etoile

BOSS

A la fin de chacun des 4 niveaux, se trouve un Boss

Feuillar
Le boss sous-terrain

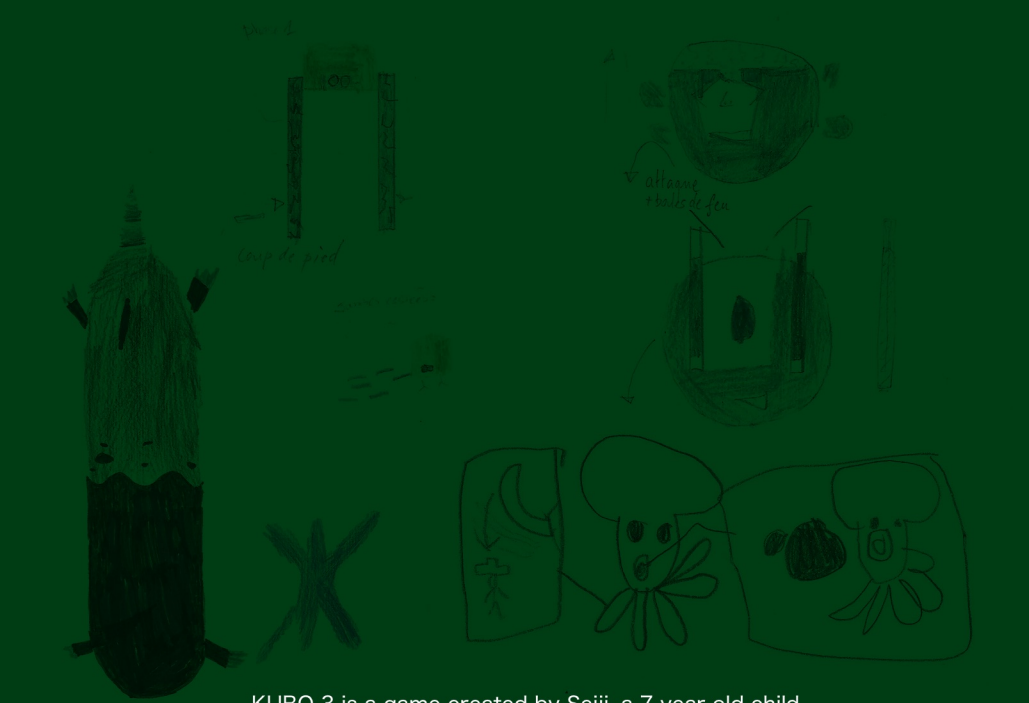
Brecar
Le boss aquatique

Dikar
Le boss des Cieux

Bombar
Le boss du Cimetière

Moglar
Le boss final

entrée du Royaume des Cieux
entrée du Cimetière
entrée du Royaume Marin
entrée du Château
entrée du Royaume Sous-terrain



KUBO 3 is a game created by Seiji, a 7 year old child.
All the story, characters and graphics were made by him.
Thank you for your interest and support.

KUBO 3

SUMMARY

STORY 12
CONTROLS 13
SCREEN 14
ITEMS 15
DANGERS 16
ENEMIES 17
BOSSES 18
MAP 19
SPECIAL THANKS 20

SJ GAMES

STORY

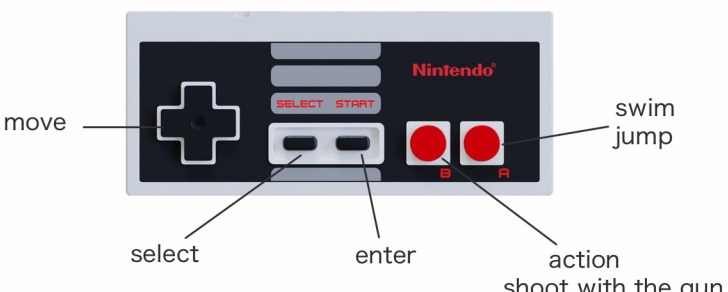
A teenager named Kubo finds himself one day in a mysterious forest. The young turtle knew nothing of his past but had his old cowboy hat and a gun. He found himself face to face with evil robots who had stolen the sacred crystal from the village.

After a hard fight, Kubo finally recovered the crystal, which began to shake and sent the young teenager to a desert... with a maze of sand and dangerous monsters. When he finally got out of the maze, he brought the crystal back to the village where he was welcomed as a hero.

At that moment, in a deafening roar, a gigantic carrot came out of the ground...

CONTROLS

Depending on the levels, Kubo can move in two or four directions, shoot his gun, jump or swim.



SCREEN

Health
(Kubo gets an extra heart container when he beats a boss)

Gun
(Kubo may find it hidden somewhere on the map.
The bushes can be destroyed with the gun)

Lives
(Kubo gets an extra life when he beats a boss or when he picks up a potion)

Crystals
(Each level ends with a crystal. Kubo must collect all 4 crystals to access the castle)

ITEMS

The Crystals

Each crystal collected adds a heart container and an extra life. Four crystals are needed to allow access to the castle and the final boss

The Hearts

Each collected heart gives back 1 point of health

The Gun

This weapon is hidden on the map. Once found, Kubo will be able to shoot at monstersbushes,...

The Potion

The item gives Kubo back his full helath and adds extra life

DANGERS

The levels are filled with many dangerous and deadly traps.

The Spikes

Don't touch them or you'll lose your life

Lava and Fireballs

Very hot, touching the lava will make you lose a heart

Algae

Very common in aquatic environments, touching them will make you lose a heart

ENEMIES

Every level is filled with terrifying monsters.

The Carrot

The Little Mole

The Phantom
(can be killed by jumping him above)

The Zombie
(can be killed by jumping him above)

The Oyster

The Shark

The Litle Devil
(can be killed by jumping him above)

The Star

BOSSES

At the end of each of the 4 levels, there is a Boss.

Feyar
The Underground Boss

Brekar
The Aquatic Boss

Dikar
The Boss of Skies

Bombar
The Boss of the Cemetery

Moglar
The final Boss

entry to the Skies
entry to the Cemetary
entry to the Water
entry to the Castle
entry to the Underground

MERCI

SJ GAMES

Merci à toutes les personnes qui ont supporté ce projet.

Special thanks to Artix, Joe, Austin, Josh, Paul, Jordan & all the friends from the NESmaker community. And the NES homebew community for their support.

Big thank to our friend Antoine Gohin (Broke Studio) for his awesome work on this physical version.

And to my parents ♡

Game Design:
Seiji Loué

Code:
dale_coop

Music:
Raftronaut

Visit our website and discover my other projects http://sjgames.dalecoop.com

Merci d'avoir lu ce manuel et d'avoir joué au jeu

Thank you for reading this manual and playing the game

© 2020 SJ Games

SJ GAMES